



## INSTRUCTIONS GERMAN AND FRENCH ENGLISH

by John M Phillips

# ELIMINATOR

# ELIMINATOR

by John M Phillips © 1988

For the Commodore 64/128, Amstrad CPC series and Sinclair Spectrum computers

### LOADING INSTRUCTIONS

#### Spectrum Cassette

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2 and 128 users should use the tape loader. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD " " (if using 48K) or press ENTER (if using 128K). Press the PLAY key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

#### Spectrum Disc

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). Place the disc in the drive and press the ENTER key.

#### Amstrad Cassette

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter [tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CNTRL and ENTER keys. Press Play on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

#### Amstrad Disc

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter [disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter RUN "disc and press the RETURN or ENTER key. The game takes a few seconds to load.

#### Commodore Cassette

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

#### Commodore Disc

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD " ", 8, 1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

### SCENARIO

From underground there came a machine encircled by death, that kills but cannot be killed . . . The Eliminator. A war machine whose solitary quest is to eradicate all forms of life – travelling from planet to planet obliterating all in its path. Eliminator – the ultimate in fire-power.

### GAMEPLAY

Eliminator is a progressive shoot'em up set on a long winding track. The objective of the game is to drive your vehicle through each stage, shooting everything in sight and negotiating/destroying obstacles.

### DISPLAY LAYOUT

Down the left hand side of the screens are 6 icons which represent your current weapons. From bottom to top these are:

- |                       |                                |
|-----------------------|--------------------------------|
| 1. SINGLE-FIRE CANNON | your starting weapon           |
| 2. DUAL-FIRE CANNON   |                                |
| 3. SIDE-FIRE CANNON   |                                |
| 4. BOUNCING BOMBS     |                                |
| 5. DOUBLE-FIRE CANNON | uses up ammo quickly           |
| 6. TRIPLE-FIRE CANNON | uses up ammo even more quickly |

Only one weapon may be active at a time

Down the right hand side are the following:

- |            |   |
|------------|---|
| 1. AMMO    | limited supply of ammunition  |
| 2. SHIELDS | you lose shield energy every time you are hit, lose it and you are dead |
| 3. LIVES   | you start with 3 lives and gain an extra life every 10000 points        |

The objects and creations you meet along the track come in various forms:

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 1. ALIENS         | These bounce around, hover or home-in on you. They can usually be destroyed with a single shot. Stationary objects which cannot be destroyed. |
| 2. WALLS          | Flashing beacons which must be shot in order to pass by.  |
| 3. TARGETS        | Sloping ramps which either lift you into the air for a few seconds or may even flip you up to the ceiling.                                    |
| 4. RAMPS          | Collect these revolving pyramids for an extra weapon.   |
| 5. WEAPON BONUSES | Collect these revolving cubes for extra ammunition.   |
| 6. AMMO BONUSES   |   |

You begin the game with 3 lives. If you make contact with an alien or obstacle, or lose all your shields then you lose a life and restart the game with the loss of the last weapon you collected.

### CONTROLS

The game is compatible with Kempston, Sinclair and Cursor joysticks or can be controlled by the following keys:

In game:

KEYBOARD	JOYSTICK	ACTION
O	left	move left
P	right	move right
Q	up	move up through weapon systems
A	down	move down through weapon systems

SPACE	fire	fire weapon
H		pause game
A		abort game (when in pause mode)
T		tune on/off (when in pause mode)
SPACE		restart (when in pause mode)

### PASSWORD SYSTEM

Every few levels you will be given a password which you can type in on the HELP screen. This allows you to skip the early levels once you have become proficient at them.

### CREDITS

Original design by John Phillips.

Commodore version by Tim Rogers and Darren Stubbington.

Spectrum and Amstrad versions by John Wildsmith.

Graphics by Hugh Binns (c64) and Steve Crow (Spectrum and Amstrad).

Music by Maniacs of Noise (c64) and Nick Jones (Spectrum and Amstrad).

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd., 1988

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd  
56B Milton Park  
Milton  
Abingdon  
OXON  
OX14 4RX



# ELIMINATOR

de John M Phillips © 1988

Commodore 64/128, Amstrad CPC series et  
Sinclair Spectrum Computers

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Spectrum Cassette

On vous conseille de débrancher tout hardware du connecteur latéral arrière à l'exception de votre interface de manche à balai (si elle existe). Lorsque vous utilisez un Sinclair Interface 2 ou le ZX Spectrum +2, branchez le manche à balai approprié sur l'entrée 1. A moins que vous utilisiez un ZX Spectrum +2, branchez l'enregistreur à cassettes sur l'ordinateur a la manière habituelle. Les utilisateurs de ZX Spectrum +2 et 128 doivent sélectionner le mode 48K. Réembobinez la cassette si nécessaire, entrez LOAD " " sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Le jeu mettra quelques minutes à se charger.

### Spectrum Disque

On vous est conseillé de débrancher tout hardware du connecteur latéral arrière à l'exception de votre interface de manche à balai (se elle existe). Mettez le disque dans le lecteur et appuyez sur la touche ENTER.

### Amstrad Cassette

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent brancher un enregistreur à cassettes sur l'ordinateur, entrer 1 tape et appuyer sur la touche ENTER. Mettez la cassette dans l'enregistreur, réembobinez si nécessaire et appuyez sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur l'enregistreur puis sur une touche quelconque sur le clavier de l'ordinateur. Le jeu mettra quelques minutes pour se charger.

### Amstrad Disque

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 464 doivent relier un lecteur de disques à l'ordinateur et entrer 1 disque et appuyer sur la touche ENTER. Placez le disque dans le lecteur, entrez RUN "DISC et appuyez sur la touche ENTER ou RETURN. Le jeu mettre quelques secondes à se charger.

# ELIMINATOR

von John M Phillips © 1988

Commodore 64/128, Amstrad Series und  
Sinclair Spectrum computers

## LADENANWEISUNGEN

### Spectrum Cassette

Es wird empfohlen, die Hardware vom hinteren Anschluß mit Ausnahme des Joystick Interface (falls vorhanden) zu entfernen. Beim Benutzen eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum +2 den entsprechenden Joystick an den Port 1 anschließen. Wenn nicht ein ZX Spectrum +2 benutzt wird, dann einen Kassettenrecorder wie gewöhnlich an den Computer anschließen. ZX Spectrum +2 und 128 Benutzer sollten den 48K Modus wählen. Die Kasette zurückspulen, falls erforderlich, dann LOAD " " auf der Computertastatur eingeben und die ENTER-Taste drücken. Die Play-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Spiel braucht ein paar Minuten zum Laden.

### Spectrum Diskette

Es wird empfohlen, die Hardware vom hinteren Anschluß mit Ausnahme des Joystick Interface (falls vorhanden) zu entfernen. Die Diskette in das Laufwerk einlegen und die ENTER-Taste drücken.

### Amstrad Kasette

Amstrad CPC 664 und Amstrad CPC 6128 Benutzer sollten einen Kassettenrecorder an den Computer anschließen, tape eingeben und die ENTER-Taste drücken. Die Kasette in den Kassettenrecorder einlegen, zurückspulen (falls erforderlich) und die CTRL und ENTER-Taste drücken. Die Play-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken und dann jede beliebige Taste auf der Computertastatur. Das Spiel braucht ein paar Minuten zum Laden.

### Amstrad Diskette

Amstrad CPC 464 Benutzer sollten ein Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, disc eingeben und die ENTER-Taste drücken. Die Diskette in das Laufwerk einlegen, run "disc eingeben und die ENTER oder RETURN-Taste drücken. Das Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

### Commodore Cassette

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Branchez l'enregistreur à cassettes sur l'ordinateur, placez la cassette dans l'enregistreur et réembobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche PLAY sur l'enregistreur. Le jeu mettra quelques minutes à se charger.

### Commodore Disque

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Reliez le lecteur de disques à l'ordinateur et placez le disque dans le lecteur. Entrez LOAD " ", 8, 1 et appuyez sur la touche RETURN. Le jeu mettra quelques seconds à se charger.

## SCENARIO

Du plus profond de la terre est venue une machine encerclée par la mort qui tue mais ne peut pas être tuée . . . L'Eliminator.

Une machine de guerre dont la poursuite solitaire est de supprimer toutes formes de vie – voyageant d'une planète à une autre en rasant tout sur son passage.

Eliminator – La machine ayant un pouvoir destructeur ultime.

## JEU

Eliminator est un jeu progressif du genre "abattez-les tous", qui se déroule le long d'une piste sinueuse. L'objectif du jeu est de conduire votre véhicule à travers chaque étape, tirant sur tout ce qui apparait et en franchissant/détruisant des obstacles.

## DISPOSITION DE L'AFFICHAGE

Au bas du côté droit de l'écran il y a 6 icônes qui représentent vos armes courantes. Elles sont, de bas en haut:

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| 1. CANON A TIR SIMPLE    | Vous commencez avec celui-ci seulement. |
| 2. CANON A 2 TIRS        |   |
| 3. CANON A TIR DE COTE   |   |
| 4. BOMBES REBONDISSANTES |   |
| 5. CANON A DOUBLE TIR    | Use vos munitions rapidement            |
| 6. CANON A TRIPLE TIR    | Use vos munitions encore plus vite      |

Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois.

### Commodore Kasette

Es wird empfohlen, die Hardware vom Computer zu entfernen. Den Kassettenrecorder an den Computer anschließen, die Kasette in den Recorder einlegen, zurückspulen, falls erforderlich, Die SHIFT- und RUN/STOP-Taste auf der Computertastatur und die Play-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Das Spiel braucht ein paar Minuten zum Laden.

### Commodore Diskette

Es ist ratsam, die Hardware vom Computer zu entfernen. Das Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen und die Diskette ins Laufwerk einlegen. LOAD " ", 8, 1 eingeben und die RETURN-Taste drücken. Das Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

## SZENARIO

Aus dem Untergrund kam eine vom Tod umgebene Maschine, die tötet, aber nicht getötet werden kann . . . Der ELIMINATOR. Eine Kriegsmaschine, deren einziges Streben darin besteht, die Formen des Lebens auszurotten und von Planet zu Planet reist und alles auf ihrem Weg vernichtet.

ELIMINATOR – die perfekte Feuerkraft.

## SPIELEN

ELIMINATOR ist ein progressives Ballerspiel, das auf einem langen, kurvenreichen Kurs stattfindet. Ziel des Spiels ist es, Ihr Fahrzeug durch jeden Abschnitt zu steuern und dabei auf alles, was in Sicht kommt, zu schießen und Hindernisse zu bewältigen oder zu zerstören.

## ANZEIGE-LAYOUT

Unten, auf der rechten Seite des Bildschirms gibt es 6 Icons, die Ihre gegenwärtigen Waffen repräsentieren.

Diese sind, von unten nach oben:

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| 1. Einzelnfeuernde Kanone  | Sie starten nur mit dieser Kanone      |
| 2. Doppeltfeuernde Kanone  |  |
| 3. Seitlichfeuernde Kanone |  |
| 4. Springende Bomben       |  |
| 5. Doppeltfeuernde Kanone  | verbraucht schnell die Munition        |
| 6. Dreigachfeuernde Kanone | verbraucht die Munition noch schneller |

Sie können nur eine Waffe zu einem Zeitpunkte benutzen.

Au bas du côté gauche de l'écran:

- |              |  |
|--------------|--|
| 1. MUNITIONS | Le stock est limité.   |
| 2. BOUCLIERS | Vous perdez l'énergie de votre bouclier chaque fois que vous êtes touché, perdez votre bouclier et vous mourrez. |
| 3. VIES      | Vous commencez avec 3 vies et en gagnez une supplémentaire pour chaque 10000 points                              |

Les objets et les créations que vous rencontrerez sur la piste se présentent sous des formes variées:

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| 1. EXTRA-TERRESTRES   | Ils rebondissent ça et là, rodent autour de vous ou se dirigent sur vous. Ils peuvent, habituellement, être descendus par un seul tir.<br>Objets immobiles qui ne peuvent pas être détruits.<br>Signaux lumineux clignotants que vous devez abattre pour pouvoir passer.<br>Des rampes inclinées qui vous soulèvent en l'air pendant quelques secondes ou qui peuvent même vous envoyer au plafond.<br>Collectionnez ces pyramides tournantes pour avoir une arme supplémentaire. |
| 2. MURS               |   |
| 3. CIBLES             | Collectionnez ces cubes tournants pour avoir des munitions supplémentaires.   |
| 4. RAMPES             |   |
| 5. ARMES EN PRIME     |   |
| 6. MUNITIONS EN PRIME |   |

Vous commencez le jeu avec 3 vies. Si vous rencontrez un extra-terrestre ou un obstacle, ou si vous perdez tout vos boucliers, vous perdez alors une vie et recommencez le jeu sans la dernière arme que vous aviez gagnée.

## COMMANDES

Ce jeu est compatible avec les manches à balai Kempston, Sinclair et Cursor ou peut être contrôlé par les touches suivantes.

Dans le jeu:

CLAVIER	MANCHE A BALAI	ACTION
O	Gauche	Déplacez-vous vers la gauche

Folgende Objekte finden Sie unten auf der linken Seite:

- |                   |  |
|-------------------|--|
| 1. Munition       | begrenzte Versorgung mit Munition  |
| 2. Schutzschilder | Sie verlieren Schutzschildenergie immer dann, wenn Sie getroffen worden sind.<br>Erlieren Sie sie, dann sind Sie tot |
| 3. Leben          | Sie starten mit 3 Leben und gewinnen Extraleben nach jeden 10,000 Punkten  |

Entlang der Straße treffen Sie Objekte und Kreaturen in verschiedenen Formen:

- |                  |  |
|------------------|--|
| 1. Außerirdische | Diese Springen umher, schweben oder richten sich auf Sie aus. Gewöhnlich können sie mit einem einzigen Schuß vernichtet werden.<br>Unbewegliche Objekte, die nicht zerstört werden können. |
| 2. Mauern        | Aufblinkende Leuchfeuer die abgeschossen werden müssen damit man vorbeikommt.  |
| 3. Ziele         | Ansteigende Rampen, die Sie entweder einige Sekunden in die Luft werfen oder Sie sogar an die Decke schleudern können.   |
| 4. Rampen        | Sammeln Sie diese sich drehenden Pyramiden, um Extrawaffen zu bekommen.  |
| 5. Waffenzulage  | Sammeln Sie diese sich drehenden Würfel, um Extramunition zu bekommen.   |
| 6. Waffenzulage  |  |

Sie beginnen das Spiel mit 3 Leben. Wenn Sie in Kontakt mit einem Außerirdischen oder einem Hindernis kommen oder all Ihre Schutzschilder verlieren, dann verlieren Sie ein Leben und müssen das Spiel mit dem Verlust der letzten Waffe, die Sie gesammelt haben, wieder beginnen.

## STUERUNG

Das Spiel ist Kempston-, Sinclair- und Cursor-Joystick-kompatibel und kann auch über folgende Tasten gesteuert werden:  
Im Spiel:

P	Droite	Déplacez-vous vers la droite
Q	Haut	Traversez le système d'armes par le haut
A	Bas	Traversez le système d'armes par le bas
ESPACEMENT	Feu	Faites feu
H		Interrompez le jeu
A		Terminez le jeu (en mode pause)
T		Allumenez/éteignez (en mode pause)
ESPACEMENT		Redémarrez (en mode pause)

## MOT DE PASSE

Régulièrement, après plusieurs niveaux, un mot de passe vous sera donné, que vous pourrez taper sur votre écran d'AIDE (HELP). Ceci vous permettra de sauter les premiers niveaux une fois que vous y avez montré votre compétence.

## CREDITS

Version Commodore par Tim Rogers et Darren Stubbington.

Versions Spectrum et Amstrad par John Wildsmith.

Graphismes par Hugh Binns (C64) et Steve Crow (Spectrum et Amstrad).

Musique par Maniacs of Noise (C64) et Nick Jones (Spectrum et Amstrad).

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd., 1989

Ce programme et ces données sont protégées par les droits d'auteur et ne doivent être reproduits, en partie ou dans leur intégralité, par aucun moyen, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Aucune responsabilité n'est acceptée pour quelque erreur ce soit.

Notre politique est celle d'un progrès constant. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans avis préalable.

Hewson Consultants Ltd  
56B Milton Park, Milton, Abingdon, OXON, OX14 4RX

TASTATUR	JOYSTICK	WIRKUNG
O	Links	Bewegung nach links
P	Rechts	Bewegung nach rechts
Q	Hoch	Durch das Waffensystem nach oben durchgehen
A	Runter	Durch das Waffensystem nach unten durchgehen
Leertaste	Feuer	Waffe abfeuern
H		Spielpause
A		Spiel abbrechen (bei Spielpause)
T		Melodie ein/aus (bei Spielpause)
Leertaste		Weiterspielen (bei Spielpause)

## KENNWORT-SYSTEM

Immer, wenn Sie einige Levels absolviert haben, bekommen Sie ein passwort (Kennwort), das Sie auf den HELP-Bildschirm eintippen können. Das ermöglicht Ihnen, die Anfangs-level zu überspringen, wenn Sie sie schon einmal gemeistert haben.

## ANMERKUNGEN

Commodore-Version von Tim Rogers und Darren Stubbington. Spectrum- und Amstrad-Versionen von John Wildsmith.

Graphiken von Hugh Binns (C64) und Steve Crow (Spectrum und Amstrad).

Musik von den "Maniacs of Noise" (C64 und Nick Jones (Spectrum und Amstrad).

Hergestellt von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd., 1989

Das Programm und die Daten unterliegen dem Urheberrecht und dürfen unter keinen Umständen ganz oder teilweise ohne die schriftliche Genehmigung der Hewson Ltd. reproduziert werden.

Für eventuelle Fehler wird keine Verantwortung übernommen.

Unsere Firmenpolitik beabsichtigt die konstante Verbesserung der Produkte. Daher behalten wir uns das Recht vor, irgendein Produkt ohne Mitteilung zu verändern.

Hewson Consultants Ltd.  
56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon, OX14 4RX